

# 南台科技大學 99 學年度第 1 學期課程資訊

課程名稱	手機遊戲專論
課程編碼	K0M30B01
系所代碼	0K
開課班級	碩研資傳一甲 碩研資傳二甲 碩研多樂一甲 碩研多樂二甲
開課教師	楊政達
學分	3.0
時數	3
上課節次地點	一 7 8 9 教室 T0703
必選修	選修
課程概述	手機遊戲開發相關的基礎知識、手機遊戲策劃的進階知識、手機遊戲策劃人員的職責和工作內容、手機遊戲的開發流程、常見手機遊戲類型的設計技巧和設計思路，以及手機遊戲策劃文檔的常用格式及相關文檔。
課程目標	手機遊戲開發觀念來教導如何規劃不同用途與不同領域的各類 Mobile 遊戲。
課程大綱	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 手機遊戲概述 <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 手機遊戲的產生</li> <li>2. 手機及手機遊戲的發展</li> <li>3. 手機遊戲的現狀及未來</li> </ol> </li> <li>2. 手機遊戲設計基礎知識 <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 手機遊戲的屏幕顯示方式及按鍵的特點</li> <li>2. 手機遊戲與其他平臺遊戲的區別</li> <li>3. 手機遊戲的開發流程</li> <li>4. 手機遊戲的策劃</li> </ol> </li> <li>3. 手機遊戲策劃的基礎 <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 常用軟體</li> <li>2. 企劃及企畫書</li> <li>3. 如何編寫設計文檔</li> <li>4. 用戶界面設計 <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 界面間的統一性</li> <li>2. 界面設計與機型移植的關繫</li> <li>3. 流程界面設計</li> <li>4. 遊戲界面設計</li> <li>5. 其他界面</li> </ol> </li> <li>5. 手機平臺差異對遊戲設計的影響</li> <li>6. 手機遊戲產業</li> </ol> </li></ol>
英文大綱	
教學方式	課堂教授,分組討論,口頭報告,專題演講,

評量方法	作業／習題練習,口頭報告,課堂討論,課程參與度(出席率),
指定用書	
參考書籍	
先修科目	
教學資源	
注意事項	
全程外語授課	0
授課語言 1	華語
授課語言 2	
輔導考照 1	
輔導考照 2	